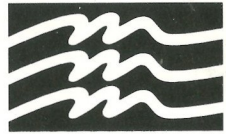
NES-VE-NOE

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

RoadBlasters

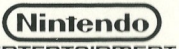


MINDSCAPE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System®

Copyright © 1989, 1986
Tengen.
All rights reserved.
Licensed to Mindscape Int.
Printed in Japan.

This Game is
Licensed by Nintendo®
for play on the



Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Mindscape GmbH
Bruchweg 128-132
D-4044 Kaarst 2
Deutschland

VORBEREITUNG

1. Legen Sie die Spielkassette mit der beschrifteten Seite nach oben in Ihr NES-Gerät, und schließen Sie die Klappe. Nachdem Sie sich vergewissert haben, daß Ihr NES-Gerät korrekt angeschlossen ist, den Einschaltknopf betätigen, um das Gerät anzustellen. RoadBlasters ist nur für einen Spieler konzipiert, der das Kontrollinstrument [Controller] der Anschlußbuchse 1 [Port 1] benutzt.

2. Sobald der Name des Spiels auf dem Bildschirm erscheint, irgendeinen Knopf auf dem Kontrollinstrument 1 drücken, um das Auswahlmenü auf dem Bildschirm zu erhalten. Falls Sie nichts tun, folgt eine kurze Demonstrierung, wobei die Höchstpunktzahl und der Gegner auf dem Bildschirm gezeigt werden. Zur Unterbrechung dieses Vorgangs, irgendeinen Knopf drücken, um zum Auswahlmenü zu gelangen.

3. Auf dem Auswahlmenü können Sie zwischen den ersten drei Regionen: Bubble City (Planetenstadt), Forest Section (Waldgebiet) und Desert Region (Wüstengebiet) wählen, indem Sie Ihren Steuerknüppel [ControlPad] nach links [LEFT] bzw. rechts [RIGHT] drücken. Wenn die Countdown-Uhr auf dem Bildschirm erscheint, haben Sie nur noch fünf Sekunden Zeit, um sich zu entscheiden.

DAS SPIEL

Nehmen Sie nun den Steuerknüppel Ihres Hochleistungspanzerwagens, und beginnen Sie eine aufregende Reise in die Zukunft, wo es nur darum geht zu überleben.

Beschleunigen Sie geradeaus, und fahren Sie schnell durch Kurven, um Minen und toxischen Pfützen auszuweichen. Mit den Geschützen und den zahlreichen Sonderwaffen, die durch ein Nachschubflugzeug zur Verfügung gestellt werden, greifen Sie den Gegner an.

Das Ziel ist es, den Sammelplatz [Rally Point] – von denen es insgesamt 50 gibt - am Ende jeder Ebene zu erreichen.

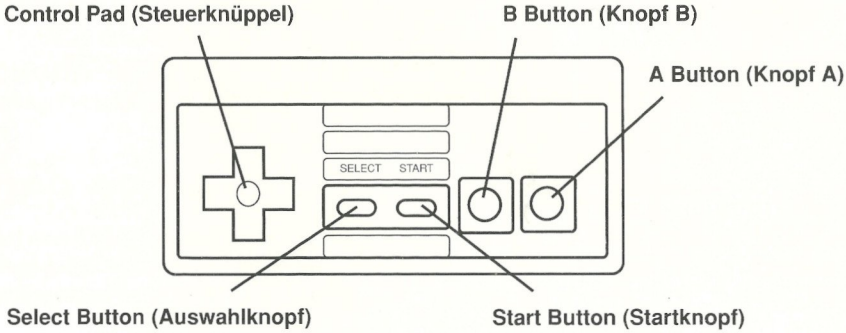
Je weiter Sie kommen, desto schwieriger wird es. Vermeiden Sie mit gegnerischen Fahrzeugen zusammenzustoßen, und halten Sie Ausschau nach Attacken durch Geschütztürme, die sich am Straßenrand befinden.

Auf dem Weg zum Sammelplatz [Rally Point] muß einmal aufgetankt werden. Zusätzlicher Treibstoff wird bei den Sammelplätzen [Rally Points] und den Kontrollpunkten [Check Points] zugeteilt, die sich auf der Hälfte einer jeden Ebene befinden. Aufeinanderfolgende Piepsignale teilen Ihnen mit, daß Sie den Kontrollpunkt [Check Point] überschritten haben. Darüber hinaus gibt es zusätzlichen Treibstoff beim Druchfahren der grünen und orangefarbenen Treibstoffkugeln, die sich am Straßenrand befinden. Lassen Sie die Treibstoffanzeige nie aus dem Auge – sollten Sie dennoch einen leeren Tank haben, verlieren Sie eines Ihrer drei “Leben”. (Sie haben drei Chancen, um die 50 Sammelplätze in einem Spiel zu erreichen.)

REGIONEN

Bubble City: 1-3 (Planetenstadt)
Forest Section: 4-10 (Waldgebiet)
Desert Region: 11-14 (Wüstengebiet)
Ground Zero: 15-18 (Bodennähe Zero)
Crystal Palace: 19-22 (Kristallpalast)
Weapons Factory: 23-26 (Waffenfabrik)
Power Plant: 27-30 (Kraftwerk)
Science Complex: 31-34
(Wissenschaftlicher Gebäudekomplex)
Molten Zone: 35-38 (Schmelzzone)
Ground Zero: 39-42 (Bodennähe Zero)
Bubble City: 43-46 (Planetenstadt)
Sunset Strip: 47-50
(Sonnenuntergangstreifen)

STEUERFUNKTIONEN



Zur Beschleunigung den Steuerknüppel nach oben **[UP]** drücken. Wenn Sie aufhören ihn nach oben [UP] zu drücken, behält Ihr Fahrzeug die derzeitige Geschwindigkeit bei. Falls Sie den Straßenrand überschreiten, nimmt die Geschwindigkeit schnell ab.

Zur Verringerung der Geschwindigkeit den Steuerknüppel nach unten **[DOWN]** drücken.

Zur Steuerung Ihres Fahrzeugs, nach links oder rechts, den Steuerknüppel nach links **[LEFT]** bzw. rechts **[RIGHT]** drücken.

Drücken Sie **Knopf A** nieder, um die Geschütze zu benutzen. Gefeuert wird in die Richtung, in die das Fahrzeug zeigt.

Um die Sonderwaffen scharf zu machen (U.Z. Cannon, Electro Shield, Nitro Inject oder Cruise Missile), drücken Sie **Knopf B**.

Um das Spiel anzuhalten, drücken Sie **den Startknopf**. Das Wort Pause [PAUSED] erscheint in der Mitte des Bedienungsfeldes. Drücken Sie **den Startknopf**, um weiterzuspielen.

SONDERWAFFEN

Um eine Sonderwaffe für Ihr Fahrzeug zu erhalten, muß das Versorgungspaket aufgefangen werden, das vom Nachschubflugzeug abgeworfen worden ist. Der Name der Sonderwaffe, die Sie erhalten haben, wird auf dem Bedienungsfeld angezeigt. Nachdem

Sie die Sonderwaffe aufgefangen haben, Knopf B drücken, um sie scharf zu machen. Sie haben drei Chancen das Electro Shield, das Nitro Inject und die Cruise Missile zu benutzen. Mit der U.Z. Cannon können Sie eine beschränkte Anzahl von Runden abfeuern.

U.Z. CANNON

Schnellfeuergeschütz.

ELECTRO SHIELD

Schützt Ihr Fahrzeug gegen Geschosse und Zusammenstöße. Während das Electro Shield in Betrieb ist, können Sie alle anderen Fahrzeuge außer Kraft setzen die sich auf der Straße befinden, indem Sie durch sie fahren.

NITRO INJECT

Damit erhöhen Sie ihre Geschwindigkeit auf ca. 500 km/h für einen beschränkten Zeitraum (und bis zu drei Mal).

CRUISE MISSILE

Setzt alles außer Kraft, was sich im Weg des Spielers befindet (auch Treibstoffkugeln!).

DER GEGNER

Auf ihrer Fahrt müssen Sie auf andere Straßenfahrzeuge acht geben. Falls Sie in sie hineinfahren, haben Sie einen Unfall. Um Bonuspunkte zu erhalten, attakieren Sie gegnerische Fahrzeuge und Geschütztürme.

STINGERS (Angreifer)

Orangefarbene Fahrzeuge werden Ihnen häufig auf den Straßen der Zukunft begegnen. Stingers können mit normalen Geschützen, U.Z. Cannon, Cruise Missile oder Electro Shield zerstört werden.

COMMAND CARS (Kommandowagen)

Große blaue Fahrzeuge, denen normale Geschütze nichts anhaben können. Diese können mit einer Cruise Missile oder mit aktiviertem Electro Shield beim Durchfahren unbrauchbar gemacht werden.

RAT JEEPS (Geländewagen)

Jeepartige Fahrzeuge, die am Straßenrand entlangfahren, dann vor Ihr Fahrzeug fahren und die Geschwindigkeit verringern, um einen Unfall zu verursachen. Rat Jeeps können mit normalen Geschützen oder mit U.Z. Cannon, Cruise Missile oder Electro Shield außer Gefecht gesetzt werden.

CYCLES (Motorräder)

Hierbei handelt es sich um kleine Motorräder, die sich durch den Verkehr schlängeln. Eine Brachlegung ist mit normalen Geschützen oder mit U.Z. Cannon, Cruise Missile sowie Electro Shield möglich.

GUN TURRETS (Geschütztürme)

Rote und blaue Geschütztürme, die sich am Straßenrand befinden, und Sie während der Fahrt belauern. Eine Verteidigung ist mit normalen Geschützen oder einer U.Z. Cannon möglich.

MINES (Minen)

Sollten sich Minen auf der Straße vor Ihnen befinden, leuchtet ein orangefarbenes Licht links von Ihrer Ersatztreibstoffanzeige auf. Sie können diese mit einer Cruise Missile aus dem Weg räumen oder durch sie fahren, wenn Ihr Fahrzeug vom aktivierten Electro Shield geschützt ist. Es empfiehlt sich, die Geschwindigkeit in einem verminten Abschnitt zu verringern, so daß Sie besser um die Minen herumfahren können.

TOXIC SPILLS (toxische Pfützen)

Schwarze Pfützen mit radioaktivem Schlamm erscheinen von Zeit zu Zeit auf der Fahrbahn. Falls Sie durch sie fahren, gerät Ihr Fahrzeug ins Schleudern, das sich dann aber wieder in die normale Fahrtrichtung dreht.

DAS BEDIENUNGSFELD

PUNKTZAHL

Ihre Punktzahl erhöht sich bei der Fahrt und wird ganz rechts auf dem Bedienungsfeld angezeigt. Bonuspunkte werden für den Abschuß von feindlichen Fahrzeugen und Geschütztürmen vergeben (siehe Punkteverteilung unten). Die Bonuspunkte werden vom Multiplikator malgenommen und zur Punktzahl addiert.

MULTIPLIKATOR

Der Multiplikator befindet sich ganz links auf dem Bedienungsfeld und spiegelt Ihre Treffsicherheit wieder. Trifft, man mit dem ersten Schuß das Ziel, erhöht der Multiplikator um 1 bis maximal 10. Wenn Sie ein Ziel verfehlen, nimmt der Multiplikator um 1 bis minimal 01 ab. Die erworbenen Punkte werden vom momentanen Multiplikator malgenommen und zur Gesamtpunktzahl addiert.

GESCHWINDIGKEIT

Ihre gegenwärtige Geschwindigkeit wird rechts auf dem Bedienungsfeld angegeben. Die Höchstgeschwindigkeit beträgt ca. 340 km/h; (ca. 500 km/h, wenn das Nitro Inject in Betrieb ist). Die Geschwindigkeit steigt stufenweise durch nach oben [UP] Drücken des Steuerknüppels an und hält den momentanen Stand aufrecht. Fahren Sie über den Straßenrand, nimmt die Geschwindigkeit schnell ab.

TREIBSTOFF

Der verfügbare Treibstoff im Haupttank wird durch einen orangefarbenen Streifen in der Mitte des Bedienungsfeldes angezeigt. Da bei der Fahrt der Treibstoff abnimmt, verkleinert sich auch der Streifen. Der Haupttank wird an jedem Kontrollpunkt wieder aufgefüllt. Außerdem können Sie grüne und orangefarbene Treibstoffkugeln auf der Fahrt sammeln, und somit Ihren Vorrat erhöhen. Sollten Sie eine Treibstoffkugel aufgenommen haben, ertönt ein Signalton. Wenn Ihr Haupttank leer ist, wird der Ersatztreibstoff verwendet.

ERSATZTREIBSTOFF

Der verfügbare Treibstoff im Ersatztank wird durch einen kurzen organgefarbenen Streifen, links von der Haupttankanzeige dargestellt. Der Ersatztreibstoff wird nur verwendet, wenn der Haupttank leer ist. Zusätzlichen Treibstoff gibt es für den Ersatztank an jedem Sammelplatz, was jedoch von ihrer Sammelplatzpunktzahl abhängt - je höher die Punktzahl, desto mehr Treibstoff erhält Ihr Ersatztank.

MINENANZEIGER

Wenn sich Minen im derzeitigen Straßenabschnitt befinden, beginnt das schwarze Anzeigelicht, links vom Ersatztankanzeiger, orangefarben aufzuleuchten. Unter Umständen verringern Sie Ihre Geschwindigkeit, um dadurch leichter um die Minen zu fahren.

SONDERWAFFENANZEIGE

Wenn Sie das Versorgungspaket auffangen, das vom Nachschubflugzeug abgeworfen worden ist, erscheint der Name der Sonderwaffe im schwarzen Feld unter den Geschwindigkeits- und Treibstoffanzeigen.

Wenn Sie das Nitro Inject, die Cruise Missile oder das Electro Shield erhalten haben, erscheinen drei runde Symbole unter dem Namen der Waffe. Das bedeutet, Sie können die Waffe dreimal benutzen. Wenn die Sonderwaffe scharf gemacht wird (durch Niederdrücken des Knopfes B), erlischt eines der Waffensymbole. Sobald alle drei Symbole erloschen sind, verlieren Sie diese Waffe. Bei einem Unfall geht die Sonderwaffe sofort verloren.

Wenn Sie die U.Z. Cannon erhalten haben, erscheint unter dem Namen der Waffe ein orangefarbener Streifen, der bei der Benutzung der U.Z.Cannon allmählich kleiner wird. Wenn der Streifen verschwindet, verlieren Sie die Waffe. Bei einem Unfall geht die Sonderwaffe sofort verloren.

NUMMER DER EBENE

Die derzeitige Nummer der Ebene wird oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt.

PUNKTEVERTEILUNG

STINGERS (Gegner)	50 Punkte
COMMAND CARS (Kommandowagen)	100 Punkte
RAT JEEPS (Geländewagen)	50 Punkte
CYCLES (Motorräder)	100 Punkte
GUN TURRETS (Geschütztürme)	200 Punkte

HÖCHSTPUNKTZAHL

Wenn Sie sich für die Höchstpunktzahl qualifiziert haben, erscheint sie am Spielende auf dem Bildschirm. Zur Eingabe Ihrer Initialen, drücken Sie den Steuerknüppel nach rechts [RIGHT] bzw. links [LEFT], um das Alphabet durchlaufen zu lassen. Drücken Sie den Knopf A nieder, um den angezeigten Buchstaben zu speichern; um den davorliegenden Buchstaben zu erhalten, drücken Sie den Knopf B.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

20423

Distributed by:
MINDSCAPE GmbH
BRUCHWEG 128-132
D-4044 KAARST 2
DEUTSCHLAND

Printed in Japan